



UNA PROPUESTA EDUCATIVA PARA LA UNIDAD DE EXPLORADORES

Federació d'Escoltisme Valencià

creative commons

COMMONS DEED

Reconocimiento-NoComercial-CompartirIgual 2.5 España

Usted es libre de:



copiar, distribuir y comunicar públicamente la obra



hacer obras derivadas

Bajo las condiciones siguientes:



Reconocimiento. Debe reconocer los créditos de la obra de la manera especificada por el autor o el licenciador (pero no de una manera que sugiera que tiene su apoyo o apoyan el uso que hace de su obra).



No comercial. No puede utilizar esta obra para fines comerciales.



Compartir bajo la misma licencia. Si altera o transforma esta obra, o genera una obra derivada, sólo puede distribuir la obra generada bajo una licencia idéntica a ésta.

- Al reutilizar o distribuir la obra, tiene que dejar bien claro los términos de la licencia de esta obra.
- Alguna de estas condiciones puede no aplicarse si se obtiene el permiso del titular de los derechos de autor
- Nada en esta licencia menoscaba o restringe los derechos morales del autor.

Decidimos que la publicación tenga una lectura clara, sencilla y ágil, facilitando principalmente la comprensión de los contenidos, por esto, proponemos utilizar el uso genérico del masculino.

Las razones que nos expone la RAE para elegir esta opción, nos convencen, nos parecen lógicas y fundamentadas y por ello, las hacemos nuestras¹.

PUBLICA:



C/ Balmes, 17 - 46001 Valencia (España)
Telf: 96.315.32.40 - Fax: 96.315.32.42
fev@scoutsfev.org

2007

COORDINACIÓN:

Llistó Juan, Ana
Lluch Girbés, Eli
Sanahuja Morales, Amparo

CONSEJO DE REDACCIÓN:

Aguilar Mora, Raquel
Alamar Casares, Carol
Alvarado Paunero, Diana
Briascó García, Olga
Cascales Gonzálbez, Borja
Mayor Pérez, Carla
Sanahuja Morales, Amparo

DISEÑO Y MAQUETACIÓN:

Civera Cerdán, Miriam
Montoro Recio, Isabel

CORRECCIÓN LINGÜÍSTICA:

Lluch Girbés, Eli
Montoso Recio, Isabel
Ferrer Miralles, Vicent
Mestre Jordá, Javier

EQUIPO DE TRADUCCIÓN:

Lluch Girbés, Eli
Navarro Montalt, M^a
Ferrer Miralles, Vicent
Ferrer Miralles, Mar
Llistó Juan, Ana

ILUSTRACIONES:

Ferragud Basagoiti, Ainhoa

COLABORAN:



Índice

1. CARACTERÍSTICAS DE LOS EXPLORADORES	
1.1. Psicología evolutiva	8
1.2. Centros de interés	10
1.3. Influencias del ambiente	11
2. EL EDUCADOR EN LA UNIDAD DE EXPLORADORES	
2.1. Funciones del educador en la Unidad de Exploradores.	13
2.2. Funciones del coordinador en la Unidad de Exploradores	14
2.3. Orientaciones para el educador de exploradores.	15
3. OBJETIVOS DE LA UNIDAD DE EXPLORADORES	17
4. LOS ELEMENTOS DEL MÉTODO SCOUT EN LA UNIDAD DE EXPLORADORES	
4.1. Marco simbólico.	28
4.1.1. Marco simbólico del proyecto	28
4.1.2. Marco simbólico estable	28
4.1.3. Simbología.	29
4.1.4. Organización de los exploradores	30
4.1.3. Normas de los exploradores.	30
4.1.3. Modelo de persona.	30
4.2. Ley y promesa	32
4.3. Educación por la acción.	33
4.4. Vida en pequeños grupos	33
4.5. Programas progresivos y atractivos.	35
4.6. Vida en la naturaleza	36
4.7. Papel del educador	37
5. MÉTODO PROYECTOS: LA AVENTURA	
5.1. ¿Qué es la aventura?	39
5.2. Fases de la aventura	39
5.2.1. Idear y proponer.	40
5.2.2. Elegir.	40
5.2.3. Organizarse	40
5.2.4. Realizar.	42
5.2.5. Celebrar	42
5.2.6. Evaluar.	43
6. PROGRESIÓN PERSONAL	
6.1. Introducción	47
6.2. Fases de la progresión personal	47
6.3. ¿Cómo trabajamos la progresión personal?	51
6.4. Herramientas para trabajar la progresión personal.	52
6.5. Ceremonias y simbología	54

1. CARACTERÍSTICAS DE LOS EXPLORA- DORES

1.1. Psicología evolutiva

La psicología evolutiva se ocupa de los procesos del cambio personal que ocurren a lo largo de la vida. De ahí su importancia en el método scout, ya que nos proporciona una guía del desarrollo del niño, permitiéndonos adaptarnos a ellos. Si bien es cierto que existen unas características generales, cada niño tiene una realidad y una evolución distinta a los demás que debemos tener en cuenta.

Hay que precisar que cualquier estudio de psicología evolutiva está basado en generalizaciones, por lo que este documento nos sirve como una orientación, por ello podemos encontrar en nuestros chavales características distintas a las aquí expuestas.



Edades en la Unidad de Exploradores

- 1er año = 10-11 años = 5º Primaria
- 2º año = 11-12 años = 6º Primaria
- 3er año = 12-13 años = 1º de la ESO

Ámbito	Relación con un o mismo (FUEGO)
INTELLECTUAL	<ul style="list-style-type: none"> - Diferencian claramente entre realidad y ficción - Tienen una imaginación muy creativa - Son capaces de fijarse metas y objetivos propios - Tienen mayor capacidad de concentración, aunque se distraen por cualquier motivo
AFECTIVA	<ul style="list-style-type: none"> - Hay una desproporción en la manifestación de sus sentimientos
CARÁCTER	<ul style="list-style-type: none"> - Suelen ser perezosos y estar cansados ante cosas que no les motiven - Empiezan a ser rebeldes, irritables, agresivos, y les cuesta obedecer - Quieren tener libertad de acción, aunque a veces buscan la dependencia familiar - Piensan siempre en sí mismos y se sienten incomprendidos - Quieren respeto, pero son irrespetuosos
FÍSICA	<ul style="list-style-type: none"> - Sufren cambios físicos y emocionales que provocan nuevos sentimientos, emociones e inseguridades - Tienen curiosidad por lo relacionado con el sexo

Ámbito	Relación con los demás (AGUA)
CONVIVENCIA	<ul style="list-style-type: none"> - Comienzan a hacer "pandillas". Las relaciones son más íntimas - Existe una separación entre chicos y chicas - Aparece el primer mejor amigo o amiga, el primer beso y las primeras atracciones sexuales (tercer año) - Quieren ampliar sus relaciones, pero temen hacerlo - La opinión de los amigos cobra peso e influencia
COOPERACIÓN Y LIDERAZGO	<ul style="list-style-type: none"> - Necesitan sentirse valorados, aceptados y reconocidos por su entorno - Se producen luchas por el status y el poder en el grupo (3er año)

Ámbito	Relación con el mundo (TIERRA)
MEDIO AMBIENTE Y CULTURA	<ul style="list-style-type: none"> - Están poco en contacto con la naturaleza y con otras culturas, y desconocen muchos aspectos de la suya - Son muy curiosos y les interesa todo aquello que suponga descubrir cosas nuevas - Tienen necesidad de experiencias nuevas (3er año)
TECNOLOGÍA	<ul style="list-style-type: none"> - Se sienten atraídos por las nuevas tecnologías y los medios de comunicación (televisión, Internet y consolas, principalmente)
CONSUMO	<ul style="list-style-type: none"> - Son bastante consumistas e influenciados por los medios de comunicación y la publicidad



Ámbito	Relación con la trascendencia(AIRE)
CONOCIMIENTO	- Diferencian entre valores positivos y negativos - Seleccionan los valores y prefieren el honor, la nobleza, la dignidad, la valentía y la lealtad (3er año)
VIVENCIA	- Encuentran satisfactorio el desarrollo religioso, aunque les puede crear algún conflicto (como con la sexualidad, la libertad,...) -Les influye la moral de la familia como testimonio y también algún modelo de persona que les atraiga
CELEBRAR	- Les gusta ser parte activa en la eucaristía, oración o celebración de la palabra

1.2. Centros de interés

Para poder llevar a cabo nuestra labor educativa de una manera eficaz, también es necesario conocer los centros de interés de nuestros exploradores, es decir, qué cosas les motivan, qué les gusta hacer, cuáles son sus aficiones.

En la última década hemos vivido grandes transformaciones en nuestra sociedad que han provocado que los centros de interés de nuestros niños cambien en sentido ascendente. Aquellos intereses que propiamente correspondían a la edad de los exploradores, ahora son más propios de Manada. Quieren hacerse mayores lo antes posible y las actividades teóricamente propias de su edad les parecen infantiles.

Vivimos en la sociedad del momento, de la velocidad. Se busca el éxito inmediato pero no existe el valor del esfuerzo. Al tratarse de aventuras de una duración aproximada de tres meses, se produce una pérdida de los centros

de interés, se cansan de ellos. Hay un interés por el Gran Boom, el producto final, la recompensa o beneficio que obtendrán, pero no por el proceso y el trabajo que ello conlleva.

Les motivan la nuevas tecnologías como Internet, los móviles, las consolas, el ordenador...; la moda, las marcas y su imagen exterior; las motos; la sexualidad; el alcohol; la música; la fiesta; la televisión; las revistas.

Sus centros de interés están muy mediatizados, llegando al punto de que los medios de comunicación marcan qué Aventura se va a realizar, y los programas o series de moda aparecerán en ella.

Existen centros de interés muy diferentes dentro de la misma rama y hace que las actividades no lleguen a todos. Cuando abunda un sexo en la rama las actividades son desiguales y a veces se tiende a satisfacer las necesidades del grupo mayoritario, relegando al otro.

1.3. Influencias del ambiente

Las influencias que reciben los exploradores de su entorno son numerosas y en gran medida marcan y repercuten en sus centros de interés. El colegio o instituto, la familia, la televisión e Internet y los videojuegos (como principales influencias en esta edad), las actividades extraescolares, su ciudad/barrio/pueblo y en especial su grupo de amigos, tienen un gran poder de influencia en esta franja de edad y son capaces de controlar y cambiar las actitudes y conductas de nuestros chavales.

A continuación, nos centraremos en los grupos sociales de influencia más importantes.

En la escuela, el cambio a la Unidad de Exploradores coincide con el cambio al tercer ciclo de Primaria, y éste va acompañado por la percepción de ser los mayores. Por el contrario, el 3er año coincide con 1º de la ESO. El hecho de ser los mayores de la Rama, contrarresta la experiencia de ser los pequeños en un nuevo centro escolar o espacio físico, les ofrece una

seguridad y un grupo de referencia, aspecto que van a vivir a la inversa dentro del sistema escolar.

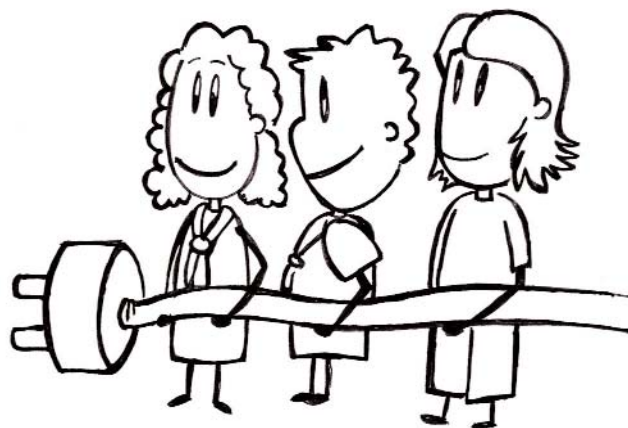
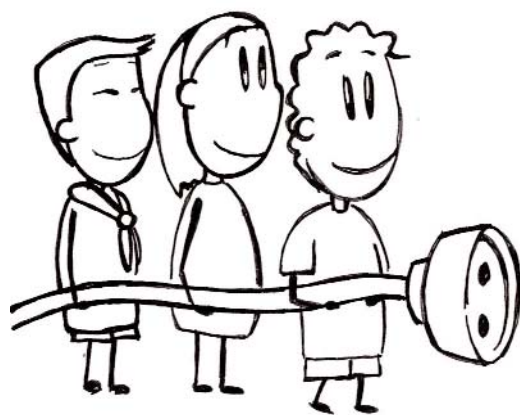
En cuanto a la familia, sobre los 10 años comienzan a desvalorizar más a sus padres, ya no los sienten como modelos y buscan nuevos referentes a seguir ya sean ídolos como los deportistas, cantantes, presentadores, actores, o personas cercanas, como un pionero, un educador o un hermano. Tienen mucha más independencia familiar, buscan sustitutos en quien depositar su confianza y dialogan más entre ellos que con los padres.

Es en esta edad cuando el grupo de amigos empieza a tomar importancia, ya que comienzan a hacer pandillas, tienen relaciones más íntimas y compartidas, la opinión de los compañeros tiene más importancia y se influyen entre ellos, comienzan a luchar entre ellos por lo que quieren y a tener mayor capacidad de opinión, diálogo y distribución de roles entre ellos.

2. EL EDUCADOR EN LA UNIDAD DE EXPLORADORES

2.1. Funciones del educador en la Unidad de Exploradores

1. Participar activamente en la elaboración, seguimiento, ejecución y evaluación del PEG.
2. Participar activamente en la vida de su grupo y en sus estructuras.
3. Establecer relaciones con los padres y madres de su unidad para favorecer una labor educativa integradora.
4. Responsabilizarse de su propia formación y acompañar en la formación de sus compañeros de unidad.
5. Participar activamente en las diferentes estructuras federativas y colaborar con las entidades de su entorno más cercano (asociaciones, parroquia, entidad patrocinadora, etc.).
6. Elaborar, llevar el seguimiento y evaluar los programas personales, los de los equipos y los de unidad, teniendo en cuenta las necesidades y capacidades de la persona.
7. Responsabilizarse de su propio desarrollo y vivir los valores hacia los que tiende el modelo de persona que proponemos para construir un mundo mejor.
8. Aplicar el método proyecto como sistema de trabajo que se desprende de la pedagogía scout.
9. Participar activa y responsablemente en la labor educativa de su unidad y del grupo.
10. Realizar actividades seguras.



2.2. Funciones del coordinador en la Unidad de Exploradores

1. Participar activamente, coordinar y animar la elaboración, seguimiento, ejecución y evaluación del PEG.

2. Participar activamente en la vida de su grupo y en sus estructuras. Organizar, coordinar y animar su unidad.

3. Establecer relaciones con los padres y madres de su unidad para favorecer una labor educativa integradora.

4. Responsabilizarse de su propia formación y motivar y acompañar en la formación de sus compañeros de unidad.

5. Animar a la participación activa de los miembros de su unidad en las diferentes estructuras federativas y colaborar con las entidades de su entorno más cercano (asociaciones, parroquia, entidad patrocinadora, etc.).

6. Coordinar y animar la elaboración, llevar el seguimiento y evaluación de los programas personales, los de los equipos y los de unidad,

teniendo en cuenta las necesidades y capacidades de la persona.

7. Responsabilizarse de su propio desarrollo, favorecer el de los miembros de su unidad y vivir los valores hacia los que tiende el modelo de persona que proponemos para construir un mundo mejor.

8. Velar por la aplicación del método proyecto como sistema de trabajo que se desprende de la pedagogía scout.

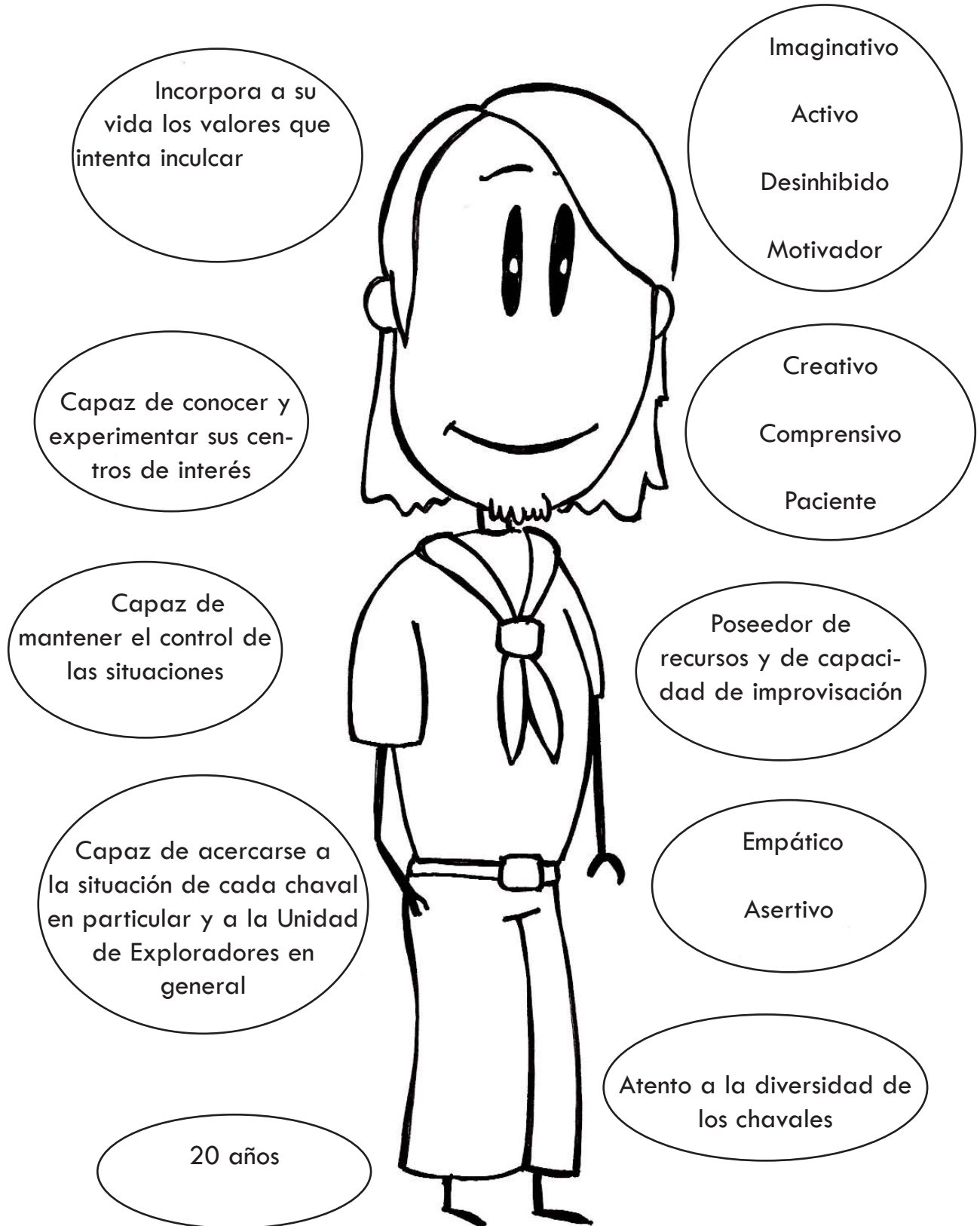
9. Participar activa y responsablemente en la labor educativa de su unidad y del grupo.

10. Velar por la seguridad de las actividades que se realicen en su unidad.

11. Velar por la labor educativa de su unidad y del grupo.

12. Coordinar y gestionar campamentos y lugares de acampada.

2.3. Orientaciones para el educador de exploradores



Actitudes, habilidades y conocimientos básicos:**ACTITUDES:**

Activo
Imaginativo
Creativo
Comprensivo
Paciente
Empático
Asertivo
Atento a la diversidad de los niños
Que incorpore a su vida los valores en los que intenta educar

HABILIDADES:

Dominio de distintas técnicas en la naturaleza
Capacidad de improvisación
Capaz de mantener el control de las situaciones conflictivas

CONOCIMIENTOS:

Conocedor del método general y el de ramas
Conocedor de los intereses e influencias del ambiente de los chavales
Poseedor de recursos de animación

3. OBJETIVOS EN LA UNIDAD DE EXPLORADORES

Relación con uno mismo

Línea educativa: Intelectual

1/4

Objetivos específicos:

- Recoger información percibiendo el medio que le rodea con los cinco sentidos.
- Analizar una situación desde diferentes puntos de vista.
- Identificar los elementos principales de un problema e intentar buscar soluciones constructivas.

Contenidos a trabajar en la rama:

- Asertividad
- Responsabilidad
- Actitud crítica
- Afán de progreso
- Construir, transformar
- Estimulación de los cinco sentidos
- Creatividad, imaginación
- Superación
- Autonomía

Relación con uno mismo

Línea educativa: Afectiva

2/4

Objetivos específicos:

- Interesarse por la adecuada expresión de las propias emociones.
- Ser capaz de reconocer sus propias emociones.
- Analizar y respetar los sentimientos y las emociones de los otros.

Contenidos a trabajar en la rama:

- Sentimientos
- Empatía
- Asertividad

Relación con uno mismo

Línea educativa: Carácter

3/4

Objetivos específicos:

- Conocer y valorar sus propias capacidades y limitaciones.
- Conocer y valorar su papel en el grupo.
- Tomar decisiones en la patrulla teniendo en cuenta las posibles consecuencias.
- Ser feliz.
- Analizar la realidad y al otro.
- Aceptar y cumplir con sus responsabilidades.
- Afrontar las situaciones con optimismo.
- Identificar su propio desarrollo y evolución dentro de la patrulla.
- Tener seguridad en la realización de las actividades cotidianas.

Contenidos a trabajar en la rama:

- Pensamiento lateral
- Responsabilidad
- Felicidad
- Alegría
- Esfuerzo
- Visión crítica
- Sentido del humor
- Pequeño grupo
- Autoestima
- Superación
- Toma de decisiones

Relación con uno mismo

Línea educativa: Física

4/4

Objetivos específicos:

- Desarrollar e identificar sus sentimientos psicosexuales: deseo, atracción y enamoramiento.
- Realizar actividades sin discriminación de género hacia ellos mismo y hacia los demás.
- Conocer y aplicar pautas de higiene y orden hacia sí mismos y hacia su entorno.
- Desarrollar hábitos de salud y alimentación y conocer las consecuencias de una alimentación inadecuada.
- Potenciar las habilidades y destrezas físicas de su cuerpo, conociendo sus limitaciones.
- Conocer los efectos negativos de las drogas (iniciación).

Contenidos a trabajar en la rama:

- | | |
|-------------------|---|
| - Género | - Posibilidades y limitaciones del cuerpo |
| - Sexualidad | - Iniciación a las drogas |
| - Afectividad | - Hábitos alimentarios |
| - Orden e higiene | - Anorexia y bulimia |

Relación con los demás

Línea educativa: Convivencia

1/3

Objetivos específicos:

- Conocer y respetar diferentes estilos de vida, clases sociales, etc.
- Ser consciente de la sociedad en la que está inmerso.
- Optar por la distribución justa de las tareas, sin explotaciones ni privilegios.
- Aceptar y respetar las aportaciones y opiniones de los demás.
- Adquirir habilidades de comunicación para relacionarse con los otros.
- Ser capaz de jugar un papel de mediador en caso de conflicto en el grupo.

Contenidos a trabajar en la rama:

- Heterogeneidad: inmigrantes, religión, sexo, clase social, ideas políticas, discapacidades (físicas, psíquicas, sensoriales)
- Respeto
- Empatía
- Mediación
- Tolerancia
- Habilidades de comunicación
- Análisis esquemas publicidad
- Coeducación
- Diversidad como enriquecimiento
- Conocimiento, mantenimiento, construcción y vivencia de la propia cultura

Relación con los demás

Línea educativa: Cooperación

2/3

y liderazgo

Objetivos específicos:

- Tomar decisiones con los demás y respetarlas.
- Gestionar y responsabilizarse de los propios proyectos (aventuras).
- Conocer el desarrollo sostenible.
- Ser capaz de situar su propia acción dentro del entorno más próximo (barrio, local, etc.).

Contenidos a trabajar en la rama:

- Educación de la iniciativa
- Responsabilidad en el grupo
- Cooperación

Relación con los demás

Línea educativa: Servicio

3/3

Objetivos específicos:

- Participar en la organización de proyectos sociales realizados por la patrulla o la Unidad de Exploradores.
- Responsabilizarse de sus acciones ante situaciones injustas

Contenidos a trabajar en la rama:

- Actitud de ayuda
- Potenciar la reflexión
- Egoísmo

Relación con el mundo

1/6

Línea educativa: Medio Ambiente

Objetivos específicos:

- Mostrar interés por aumentar los conocimientos sobre su entorno.
- Conocer distintas acciones que ayudan en la conservación y mejora de la naturaleza.

Contenidos a trabajar en la rama:

- Curiosidad, inquietud
- Explorar
- Apertura al entorno
- Respeto
- Relación con la naturaleza (vivencia...)
- Flora y fauna
- Geología
- Rutas naturales
- Campismo
- Orientación y topografía
- RRRR (reciclar, reutilizar, reducir, recuperar)

Relación con el mundo

Línea educativa: Información

2/6

y medios de comunicación

Objetivos específicos:

- Saber distinguir entre la publicidad, como referencia para vender productos, y la información, como herramienta de conocimiento.

Contenidos a trabajar en la rama:

- Curiosidad, inquietud
- Explorar
- Afán de progreso
- Diferentes medios de comunicación: radio, prensa, televisión, internet...

Relación con el mundo

Línea educativa: Tecnología

3/6

Objetivos específicos:

- Perfeccionar y poner en práctica sus técnicas y habilidades manuales.
- Realizar un uso responsable de las nuevas tecnologías.
- Disfrutar de las relaciones sociales sin necesidad de las nuevas tecnologías.
- Conocer los beneficios y los perjuicios de las nuevas tecnologías.

Contenidos a trabajar en la rama:

- Curiosidad, inquietud
- Creatividad
- Disfrute
- Uso de las tecnologías: Internet, videojuegos, móvil, mp3, televisión...
- Habilidades técnicas y manuales

Relación con el mundo

Línea educativa: Consumo

4/6

Objetivos específicos:

- Identificar los modelos de consumo mediatizados.
- Consumir de acuerdo con lo que necesita.

Contenidos a trabajar en la rama:

- Actitud crítica
- Responsabilidad
- Austeridad
- Consumo de productos
- Consumo de recursos
- Modas y marcas
- Economía
- Globalización
- Pirámide de Maslow

Relación con el mundo

Línea educativa: Trabajo

5/6

Objetivos específicos:

- Asumir responsabilidades tanto en la patrulla como en la vida cotidiana.
- Superarse en las acciones del día a día.

Contenidos a trabajar en la rama:

- Afán de progreso
- Responsabilidad
- Autonomía
- Esfuerzo, trabajo, superación
- Actitud crítica
- Estudios

Relación con el mundo

Línea educativa: Cultura

6/6

Objetivos específicos:

- Conocer y respetar las diferentes manifestaciones de la propia cultura.
- Explorar diferentes culturas e interrelacionarse con ellas desarrollando actitudes de respeto.
- Disfrutar de las manifestaciones y tradiciones culturales como fuente de conocimiento y ocio.

Contenidos a trabajar en la rama:

- | | |
|-------------------------|--|
| - Curiosidad, inquietud | - Arte |
| - Descubrimiento | - Música |
| - Respeto | - Lengua |
| - Tradiciones | - Culturas del mundo (interculturalidad) |
| - Literatura | |

Relación con la trascendencia

1/3

Línea educativa: Conocer

Objetivos específicos:

- Profundizar en los sentimientos, sueños e inquietudes del joven, aprovechando las ocasiones espontáneas y el diálogo personal con el animador.
- Entender a Jesús como persona que convencida de que otro mundo era posible consiguió su sueño.
- Trabajar los sueños y utopías en la realización de las aventuras.
- Experimentar el amor de Dios desde la vida en la Unidad de Exploradores, desde los amigos, desde la familia, desde la naturaleza...
- Aceptar su propia realidad, con las limitaciones o pequeñas decepciones y potenciar los aspectos más positivos.
- Compartirlo todo, soñando juntos y trabajando por y con los demás.
- Descubrir y respetar diferentes culturas y su riqueza espiritual.

Contenidos a trabajar en la rama:

- Modelo de persona
- Trabajo en equipo

Relación con la trascendencia

2/3

Línea educativa: Vivir

Objetivos específicos:

- Conocer personas y espacios que trabajen al servicio de los demás.
- Coger responsabilidades para mejorar nuestro entorno (familia, aventura, escuela...).

Contenidos a trabajar en la rama:

- Inquietudes, dudas, reflexión, pararse a pensar
- Apertura
- Posicionamiento, plantearse las propias creencias

Relación con la trascendencia

3/3

Línea educativa: Celebrar

Objetivos específicos:

- Apreciar las pequeñas atenciones y detalles en la relación con los compañeros.
- Expresar los estados de ánimo, aquello que les preocupa y les emociona, teniendo en cuenta la situación de los compañeros.
- Tener sentimiento de pertenencia a una comunidad abierta y plural (scouts, parroquia, barrio, pueblo...).
- Disfrutar de la naturaleza experimentando momentos de descanso y silencio.
- Maravillarse y admirar los elementos de la naturaleza (la noche, las estrellas, la lluvia, los árboles, las flores...).
- Consolidar y destacar el grupo de amigos como un ámbito importante donde sentirse querido y acogido.
- Hacer de aquello que se vive motivo de celebración y plegaria (subir a la montaña, encender un fuego, inicio de la marcha...).

Contenidos a trabajar en la rama:

- Interreligiosidad
- Ser trascendente
- Apertura
- Valores
- Amor como valor motor

4. LOS ELEMENTOS DEL MÉTODO SCOUT EN LA UNIDAD DE EXPLORADORES

4.1. Marco simbólico

El marco simbólico es una herramienta fundamental en la pedagogía scout, un reflejo de la sociedad que aparece en todas las ramas, guardando una progresividad en la proporción de fantasía y realidad.

A través del marco simbólico nuestros chavales interiorizan el estilo de vida que perseguimos mediante la vivencia de unos valores deter-

minados, unas normas, unos modelos, una organización social y una simbología (ritos, costumbres y símbolos), todo ello dentro de una historia o hilo conductor.

Los educadores deben motivar para que se mantenga vivo el marco simbólico, ya sea el estable o el del proyecto, así como encargarse de su enriquecimiento.

4.1.1. Marco simbólico del proyecto

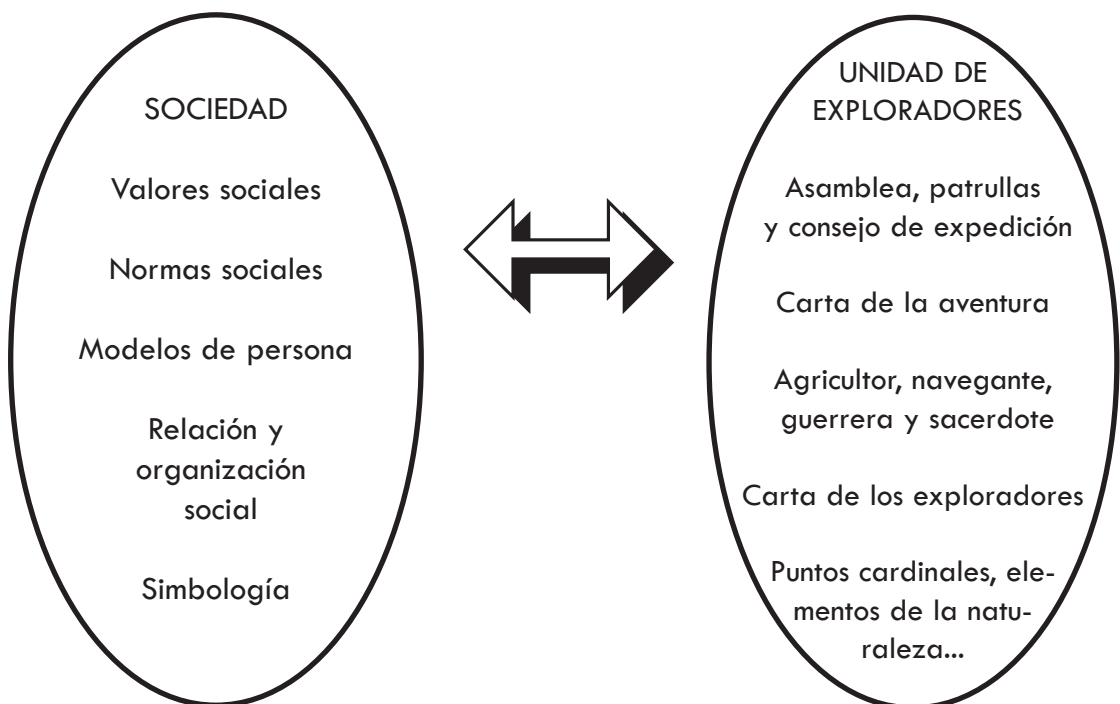
Cada aventura que emprenden los exploradores, está enmarcada dentro de un marco

simbólico de ese proyecto en concreto.

4.1.1. Marco simbólico estable

Desde siempre el ser humano ha tenido la inquietud por conocer, buscar e ir encontrando respuestas que guíen un camino hacia un mundo mejor. Con este fin, muchas veces se organizaban expediciones que partían en alguna dirección hacia lo desconocido.

La naturaleza planteaba casi siempre la pregunta y daba la respuesta, provocaba la necesidad de entender, proteger y disfrutar de aquello que nos da la vida y nos ha hecho caminar hasta el lugar donde nos encontramos.



4.1.3. Simbología

Cuatro Relaciones

Los exploradores se hermanan con la naturaleza, y de esta forma, relacionan los cuatro elementos que a lo largo de los tiempos la han creado y transformado, con las cuatro relaciones que forman y modelan a la persona.

Así el FUEGO hace referencia a la relación con uno mismo, con su cuerpo y su mente; la

relación con los demás se identifica con el AGUA, debido a esa gran capacidad para mezclarse y servir de nexo de unión entre distintos elementos; la TIERRA representa la relación con el mundo, un mundo que habitamos y podemos explorar; y por último el AIRE simboliza la relación con la Trascendencia, con aquello que va más allá de la propia persona, da sentido a nuestra vida y nos invita a reflexionar.



Etapas

Proponemos una Unidad de Exploradores que, aventura tras aventura, crezca y se desarrolle en todos los ámbitos de la persona. Siguiendo, al mismo tiempo, el camino que nos dibujan los cuatro puntos cardinales que marcarán el cambio de etapas dentro de su vida en la unidad.

El explorador cuando entra en la unidad comienza a caminar hacia el Este (etapa de acogida) hacia donde sale el sol naciente. En esta etapa aprenderá de los demás cómo viven sus aventuras, participando de ellas como joven aprendiz hasta que él quiera formar parte de la unidad, tras la ceremonia de la promesa, comienza a caminar hacia el Sur, donde empezará a vivir como explorador con responsabilidades (etapa de desarrollo).

En este rumbo comenzará el sueño, la aventura, el más allá, aquello que el individuo puede llegar a ser si se comporta según los valores establecidos.

Ésta es la etapa más larga; en ella propondrá y realizará aventuras junto a sus compañeros exploradores trabajando las cuatro relaciones que forman su ser hasta cambiar el rumbo de su camino.

En este viraje el explorador se dirigirá hacia el Oeste, tomando el camino que le llevará hasta dejar su unidad. Este último periodo (etapa de servicio) lo vivirá dentro de la unidad como explorador experto, que toma responsabilidades pero sobre todo ayuda a los demás a cumplir las suyas. Esta etapa termina cuando deja la unidad, marchando hacia el Norte en busca de nuevos compañeros y nuevos retos.



4.1.4. Organización de los exploradores

La Unidad de Exploradores toma las decisiones importantes en asamblea, entre todos eligen democráticamente las aventuras, las realizan, celebran y evalúan.

Pero la gran parte del trabajo se realiza por patrullas, pequeños equipos de 5 ó 6 personas que se responsabilizan de una misión, es

decir, de los diferentes aspectos en que se divide la aventura.

Para que estas misiones estén bien definidas y organizadas, cada patrulla elige un guía que será el coordinador del equipo, y se reunirá con los demás guías y educadores en los consejos de expedición.

4.1.5. Normas de los exploradores

Cada vez que deciden emprender una nueva aventura, la asamblea establece unas normas en la carta de la aventura, carta que deberán firmar todos los que van a participar en la misma.

El papel del educador es guiar estas normas hacia los valores que aparecen en la carta de los exploradores.

4.1.6. Modelo de persona

Las personas que se han comprometido a vivir como exploradores tienen como modelo a cuatro personas que trabajan en contacto con

los cuatro elementos. De esta manera intentarán crecer en todos los ámbitos de la persona que se recogen en las cuatro relaciones:

✓ El Agricultor representa la relación con el mundo, la tierra. Percibe el entorno desde el arraigo de donde vive, pero sin olvidar que su sensibilidad por la naturaleza tiene una dimensión global, una responsabilidad colectiva. Valora la sabiduría del tiempo, de los antepasados, y añade una revisión creativa que le convierte en una persona activa y preocupada por la situación del mundo.





✓ La Navegante se arriesga a viajar, a conocer mejor a las personas para intercambiar con ellas, simboliza la relación con los demás. La curiosidad, la necesidad de contacto y de compartir, le llevan a conocer y relacionarse con los demás. Esto le supone un trabajo de conocerse a sí mismo, de reconocer tanto sus carencias como sus "mercancías" para poder intercambiar con el otro.

✓ La Guerrera, relacionada con el fuego, es una persona inteligente, fuerte de carácter y de estado físico, y que sabe reconocer las emociones que le mueven. Representa la relación con uno mismo. La guerrera desarrolla la conciencia de estar alerta y busca la impecabilidad de sus actos; persigue la fortaleza interior ante las pruebas de la vida.



✓ El Sacerdote es representado por el aire. Una persona que desarrolla la conciencia trascendente buscando el sentido de su vida y de la felicidad. Conoce y profundiza en sus creencias enriqueciéndose con otras diferentes a la suya.

4.2. Ley y promesa

La ley y la promesa es el elemento del método scout que nos da genuinidad y está presente en la vida de todo explorador.

La ley scout recoge los valores que queremos que guíen los pasos de nuestros exploradores, expresando mediante la promesa su compromiso personal siendo protagonista de su propio desarrollo.

Esto supone que la promesa es el punto de partida de un camino que él mismo elige siguiendo el rumbo hacia la búsqueda de un mundo mejor.

Teniendo en cuenta la progresión desde castores hasta rutas y el momento evolutivo de los

chavales de nuestra unidad, proponemos un texto abierto donde cada explorador que vaya a realizar su compromiso pueda construir y dotarle de un sentido personal. Por ejemplo:

"Con ayuda de mis compañeros elijo mi propio camino y me comprometo a seguir la carta de los exploradores desarrollando los cuatro elementos..."

"Me gusta lo que me han enseñado mis compañeros y quiero empezar mi camino con ellos, comprometiéndome a vivir según la carta de los exploradores desarrollándome en las cuatro relaciones..."

Carta de los exploradores

Caminando por el mundo, buscamos nuevas experiencias, descubrimos a cada paso todo tipo de culturas de las que con curiosidad y respeto, aprendemos a ser más abiertos a los demás, comprendiendo el verdadero valor de las cosas.

Junto con nuestros compañeros, realizamos aventuras increíbles que nos ayudan a conocernos mejor entre nosotros para superar con alegría e ilusión las dificultades que aparezcan.

Al llegar a la cima de una montaña, la inmensidad de la naturaleza nos maravilla, es el momento de hacer un alto en el camino para pensar y dar alas a nuestra imaginación; reflexionando sobre la dirección que llevamos, con la posibilidad de cambiar el rumbo.

Mirando con ojos críticos el mundo, intentamos mejorarlo con cada una de nuestras acciones, tomando como modelo la persona de Jesús.

4.3. Educación por la acción

La educación por la acción en la Unidad de Exploradores donde los jóvenes son protagonistas, se concreta en las aventuras, donde

mediante su participación y responsabilidad en el juego, construyen el conocimiento.

Papel del educador

Los chavales proponen y eligen esas aventuras, y los educadores se encargan de acompañarles en la programación, reflexión y revisión de las actividades y su trabajo en las mismas, buscando el cambio en las actitudes a través de la observación crítica de la sociedad para lograr la transformación social.

4.4. Vida en pequeños grupos

La forma de vida de los exploradores está organizada a través de pequeños grupos naturales, de 5 ó 6 personas, donde cada uno se siente a gusto y acogido, creando un ambiente en el que les resulta más fácil participar, comunicarse, compartir, conocerse... mediante esta forma de trabajo los miembros de cada patrulla van descubriendo y aceptando gradualmente responsabilidades desarrollando su personalidad y aprendiendo a ser miembros activos de una comunidad, potenciando así la autonomía y la actitud democrática.

El sentido de pertenencia a la patrulla y los espacios de vivencia del trabajo en equipo

ayudan a llevar a cabo la misión a la que se han comprometido dentro de la aventura.

Así, la salida de patrulla o raid se convierte en una actividad fundamental para conseguir la cohesión de la patrulla; esta salida es una experiencia generalmente nueva para ellos y muy enriquecedora, en ella se fomentan actividades como: reflexionar todos juntos, buscar algo que hacer en un pueblo, construir un vivac para dormir y sobre todo el sentimiento de responsabilidad que surge en todos por el cuidado del grupo cuando no hay ningún adulto presente.

Buscando el funcionamiento autónomo de las patrullas proponemos que las figuras de guía y subguía de patrulla se mantengan durante toda la ronda solar, ya que lo vemos necesario para consolidar las características que debería tener un buen coordinador:

- ✓ Ser capaz de transmitir confianza y respeto.
- ✓ Aumentar el optimismo y entusiasmo.
- ✓ Prestar atención personal a cada uno de sus compañeros de patrulla
- ✓ Ser optimista en circunstancias difíciles, para indicar equivocaciones, resolver conflictos y manejar momentos duros.
- ✓ Trabajar en equipo.
- ✓ Motivar la participación en el proyecto.
- ✓ Ser representante institucional.
- ✓ Dar ejemplo de disponibilidad y honestidad en sus actuaciones, que deben ser coherentes con la visión, misión y valores de la organización.

Papel del educador

La vida en pequeños grupos cobra una especial importancia en la Unidad de Exploradores, comienza su adolescencia y el grupo de amigos se transforma en su grupo de referencia. Por esta razón los educadores se preocuparán por fomentar el funcionamiento real de las patrullas. Para esto pueden revisar los indicadores que promueven la vida en pequeño grupo:

- El tamaño
- El tipo de interacción
- La motivación
- El origen
- La organización
- El liderazgo
- Responsabilidades de las patrullas
- Identificación, sentimiento de pertenencia, nombres, lugares propios...
- Espacios de vivencia del trabajo en equipo

La propuesta de patrullas naturales para toda la ronda solar no significa, ni que debamos dejar toda la responsabilidad de la división a los exploradores, ni que sean imposibles los cambios. Si pensamos que a nuestros chavales les costará hacer los grupos a ellos solos, les ayudaremos a realizarlos, siempre siguiendo la premisa de que se encuentren en un ambiente de amistad en sus equipos, por esta razón están abiertos a modificaciones a lo largo de la ronda.



4.5. Programas progresivos y atractivos

Se entiende por programa la declaración previa sobre el proceso educativo que siguen los exploradores en el Escultismo. Es un sistema que define todas las acciones que vamos a realizar y sus objetivos finales, aunque parte de que las actividades se desarrollen con más o menos espontaneidad en función de los intereses y aspiraciones de los exploradores.

Un programa educativo debe responder tres preguntas fundamentales:

¿Qué hace un explorador en el Escultismo? La respuesta a esta pregunta serían las actividades, que en nuestro caso se encuentran enmarcadas en las aventuras

¿Cómo lo hace? Aquí hablamos del método, como el sistema mediante el que organizamos las actividades que proponemos a los exploradores

¿Por qué lo hace? En este caso nos referimos a los objetivos educativos finales propuestos para cada rama, que se definen de acuerdo con la Misión y los principios del Escultismo

El programa debe facilitar un proceso en tres fases, siempre contando con el acompañamiento de los educadores y las educadoras:

- Comprender los objetivos educativos. Esto implica el conocerlos y hacerlos propios; esta será la mejor manera de asegurar en los exploradores una motivación por el desarrollo personal

- Personalizar la propuesta a los intereses, necesidades y aspiraciones de cada explorador. Sólo así podremos asegurar un programa útil y eficaz para todos

Ver reconocido el progreso de forma que se fortalezca la autoestima y la motivación para continuar el proceso.

Nuestro programa debe tener un carácter progresivo, es decir, tiene que proponer un reto continuo para los exploradores en todas y cada una de las áreas de desarrollo de la persona: física, social, espiritual, afectiva, intelectual y del carácter. De esta forma irán adquiriendo confianza y aumentando su motivación, pero en cualquier caso debe ajustarse a la realidad, posibilidades y potencialidades de cada explorador o exploradora para poder asegurar que cada actividad supondrá un progreso real.

Nuestro programa debe ser una propuesta atractiva para los exploradores. Es por eso que surge de la actividad espontánea de los y las jóvenes, utilizando sus propios intereses como eje del proceso educativo. Son los exploradores los que proponen, en gran medida, las actividades a desarrollar y en muchos casos las metas a conseguir con éstas.

El papel del educador o educadora, es el de ayudarles a convertir esos retos en objetivos claros adaptados a su momento evolutivo, es decir, orientarles para que el camino de cada uno y una se vaya encontrando con los cuatro elementos de la naturaleza y así alcance a todos los ámbitos de la persona. También ayudarán a analizar críticamente sus intereses para poder guiarlos hacia el descubrimiento de nuevas inquietudes relacionadas con las necesidades reales existentes en su entorno.

Cada vez que los exploradores se plantean iniciar una nueva aventura buscan aquello que más les inquieta, que más les interesa y por supuesto aquello que suponga un reto, un constante aprendizaje y un continuo desafío para seguir avanzando en su camino.

4.6. Vida en la naturaleza

Los exploradores abren rutas, descubren, rompen con los rumbos normales en busca de nuevas experiencias, del peligro y de los "lances extraños" que le ofrece la naturaleza, anhelando tierras y mares nuevos "nunca vistos"; se alimentan de situaciones inusuales, mostrando la alteridad y latiendo lejos de las multitudes se identifican con la naturaleza; a la que admiran y respetan.

Por ello este es el punto clave, ya que la naturaleza es el marco ideal para la realización de un sinfín de actividades, siendo un espacio idóneo para vivir experiencias que desarrollen sus sentidos, las habilidades personales y grupales y los sentimientos. Las actividades en la naturaleza son un medio de socialización, donde los exploradores observan todo aquello que la naturaleza les ofrece, les ayuda a descubrir su lugar en el mundo y tener acceso a una dimensión espiritual.

Una actividad muy adecuada es la ruta, la

salida a la montaña de toda la unidad durante varios días. En ella se comparte casi todo, lo que cargas en la mochila, el esfuerzo por llegar arriba de la montaña, la preocupación por animar a los que les cuesta más, el descanso todos juntos por la noche... se trata de la vivencia de situaciones distintas a las que están acostumbrados, lo que facilita un cambio de actitudes y por tanto de valores.

En muchas ocasiones debemos esforzarnos para producir esos acercamientos, con la flora y fauna del lugar, creando en ellos sentimientos de admiración, enseñándoles técnicas y la capacidad de valerse por si mismos en lugares desconocidos para que haciendo suya la naturaleza la defiendan y conserven.

Estas vivencias les ayudaran a valorar las necesidades que les crea e impone la sociedad y de esta manera, mediante la reflexión sobre sus hábitos de consumo podrán actuar para conseguir un mundo mejor.



Todo acercamiento a la naturaleza debería suponer:

- El descubrimiento y la consciencia de la flora y la fauna existentes en el lugar
- La sensibilidad en la defensa y en la conservación de la naturaleza.
- La capacidad de valerse en un medio desconocido sin necesidad de dañarlo.
- Equilibrio ecológico.
- Aprendizajes técnicos: orientación y lectura de mapas, cabuyería, primeros auxilios, salud, higiene y nutrición...

4.7. Papel del educador

Los educadores de la Unidad de Exploradores han de cumplir dos papeles fundamentales, por un lado deben ser modelos reales de esos hombres y mujeres que pretenden que lleguen a ser sus chavales.

Por otro lado les acompañará en su camino de construirse a sí mismos, facilitándoles el proceso y, permitiendo que cometan errores, les ayudarán ofreciéndoles alternativas para que encuentren soluciones.

5. MÉTODO PROYECTOS: LA AVENTURA

5.1. ¿Qué es la aventura?

La aventura es el proyecto que se trabaja en la Unidad de Exploradores. La proponen, eligen y realizan los exploradores según sus centros de interés siendo en todo momento los protagonistas. Con ella aprenden a vivir en comu-

nidad respetando a los demás y aprendiendo de ellos, autogestionando sus aprendizajes y desarrollándose individual y colectivamente a través del juego.

5.2. Fases de la aventura

Una fase previa al proyecto cuya responsabilidad recae en el kraal es: **Motivar**.

MOTIVAR qué busca:

- ✓ Educar en los centros de interés de los exploradores, dando a conocer nuevas realidades y con ello, nuevas motivaciones que se acerquen a los valores scouts.
- ✓ Fomentar su creatividad
- ✓ Ayudarles a descubrir temas o aspectos nuevos

Puede hacerse a través de una ambientación general con infinidad de temas/ideas que no tengan conexión entre sí, con un juego con fotos/libros de diferentes temas de culturas, actividades o lugares en una o varias reuniones o en una acampada.

Es importante que las ideas aportadas sean muchas para que los exploradores elijan y hagan suya la aventura según sus intereses. De esta forma nos aseguramos su motivación y protagonismo.

5.2.1. Idear y proponer

Es la primera fase del proyecto en la que los exploradores son los protagonistas. Puede realizarse en una o dos reuniones, en una acampa-

da o en una salida. La parte de idear y preparar la presentación de la aventura es una tarea de la patrulla:

Papel del educador

Hacerse presente de vez en cuando para comprobar que todos participan, que todos son escuchados, que nadie impone su opinión, que argumentan sus propuestas, para animar, etc. interviniendo sólo en caso necesario. Hay algunas técnicas interesantes que podemos proponer a las patrullas para llevar a cabo esta fase: lluvia de ideas, philip 66, paneles visuales,...

5.2.2. Elegir

Es la segunda fase y se realiza en la asamblea de exploradores. Puede hacerse en la misma reunión en que cada patrulla presenta su

aventura o en una acampada junto a las fases anteriores.

Papel del educador

Fomentar el diálogo, que todos expresen su opinión y la puedan argumentar y que todos sean escuchados. Lo ideal es llegar a una aventura consensuada, pero tampoco es imprescindible. Hay que evitar que esta fase se alargue eternamente. No hay nada de malo en hacer una aventura uniendo varias, siempre que hayan llegado a ello de una manera razonada y coherente, pero tampoco hay que optar por ello como solución fácil.

5.2.3. Organizarse

Dentro de esta fase hay que distinguir:

CONSEJO DE PATRULLA:

Una vez decidida la aventura se reúnen las patrullas para concretar su misión y los compromisos personales con las responsabilidades de cada miembro de la patrulla en la misión. Es aconsejable que cada patrulla se reúna por separado, en días diferentes de los de las reuniones normales de los sábados, ya que es un momento idóneo para trabajar el sentimiento de patrulla. Cada patrulla debe elaborar una propuesta de calendario para la realización de la aventura que el guía llevará al consejo de expedición y consensuará con las propuestas de las otras patrullas. Se puede aprovechar esta reunión para hacer una propuesta de carta de la aventura.

Papel del educador

Debe seguir con su presencia intermitente interviniendo sólo cuando lo considere necesario para animar, conciliar, centrar, etc.

ENRIQUECIMIENTO: Es responsabilidad del kraal. Una vez elegida la aventura y perfiladas las misiones, el kraal debe preparar el consejo de expedición. Para ello analiza la progresión personal de cada explorador y los objetivos del programa educativo de rama para tener claro y consensuado, por un lado qué aspecto

hay que trabajar con cada niño y cómo conseguir que los exploradores lo tengan presente a la hora de decidir su compromiso personal, y por otro qué aspectos necesita mejorar la Unidad de Exploradores y cómo se puede trabajar en el marco de la aventura elegida.

CONSEJO DE EXPEDICIÓN:

Es la reunión de los guías de las patrullas y el kraal para ultimar la organización de la aventura. Sería aconsejable hacerla un día diferente a los de las reuniones normales de la Unidad de Exploradores y crear un ambiente especial con una merienda o algo parecido. En este consejo se concretan las misiones elegidas por cada patrulla, se establece el calendario definitivo, se exponen las responsabilidades de cada explorador para la definición de su compromiso personal, para solucionar posibles problemas de duplicidad o carencias.

Papel del educador

Moderar para que cada guía pueda expresar las decisiones de su patrulla y proponer aquello que considere necesario para trabajar los objetivos del Proyecto Educativo de Rama. Al final de la reunión debe recapitular para asegurar que todos los guías tienen claro lo que deben transmitir a sus patrullas.

FORMALIZACIÓN DE COMPROMISOS: Los guías cuentan a su patrulla las decisiones tomadas en el consejo de expedición. A partir de ese momento los exploradores formalizan sus

compromisos personales en los cuadernos de progresión personal. Los compromisos se formalizan en la patrulla donde todos pueden y deben opinar, ayudar y motivar.

Papel del educador

Hacer reflexionar a cada explorador sobre las áreas que tiene que trabajar o en las que debe esforzarse más.

5.2.4. Realizar

En la primera reunión de toda la unidad, una vez formalizados los compromisos se redacta la carta de la aventura dejándola a la vista en el mural de la aventura. En esta fase se realizan las misiones, y se desarrollan los compromisos personales, para la patrulla y/o para toda la unidad. La duración ideal de esta fase es de 4

a 8 reuniones, procurando que la realización del proyecto no se vea interrumpida por largos periodos como las vacaciones escolares, para evitar la pérdida de interés. Es aquí cuando los exploradores adquieren nuevas capacidades y ponen las que ya tienen al servicio de los demás.

Papel del educador

Acompañar a cada explorador en la realización de su compromiso y participando en las actividades como un explorador más. Hacia la mitad de esta fase, el educador debe revisar con cada explorador el compromiso personal para que éste analice cómo lo lleva, ver si hay problemas de tiempo o de capacidades, tanto de más como de menos, es decir que el resultado de la revisión puede ser una reflexión que lleve al explorador a ampliar su compromiso. La fase termina con el "Boom" de la aventura que suele ser una acampada donde se pone en práctica todo lo aprendido y se realizan las actividades más significativas.

5.2.5. Celebrar

En esta fase toda la unidad celebra el éxito de la aventura. Puede tener lugar al final del Boom, en la misma acampada. Es importante el ambiente de fiesta, de celebración. En este momento se deberían poner en común los senti-

mientos y emociones vividas a lo largo de la aventura. Es un momento perfecto para reflexionar sobre todo lo vivido, a ser posible a la luz de textos espirituales: Palabra de Dios, cuentos, pensamientos,...

5.2.6. Evaluar

Es la última fase del proyecto que realiza la asamblea de exploradores.

La evaluación de los cuadernos de progresión personal y de los compromisos personales

se hace en patrulla y es preferible hacerla antes de la evaluación general para poder aportar a la asamblea lo que se considere útil para el crecimiento comunitario.

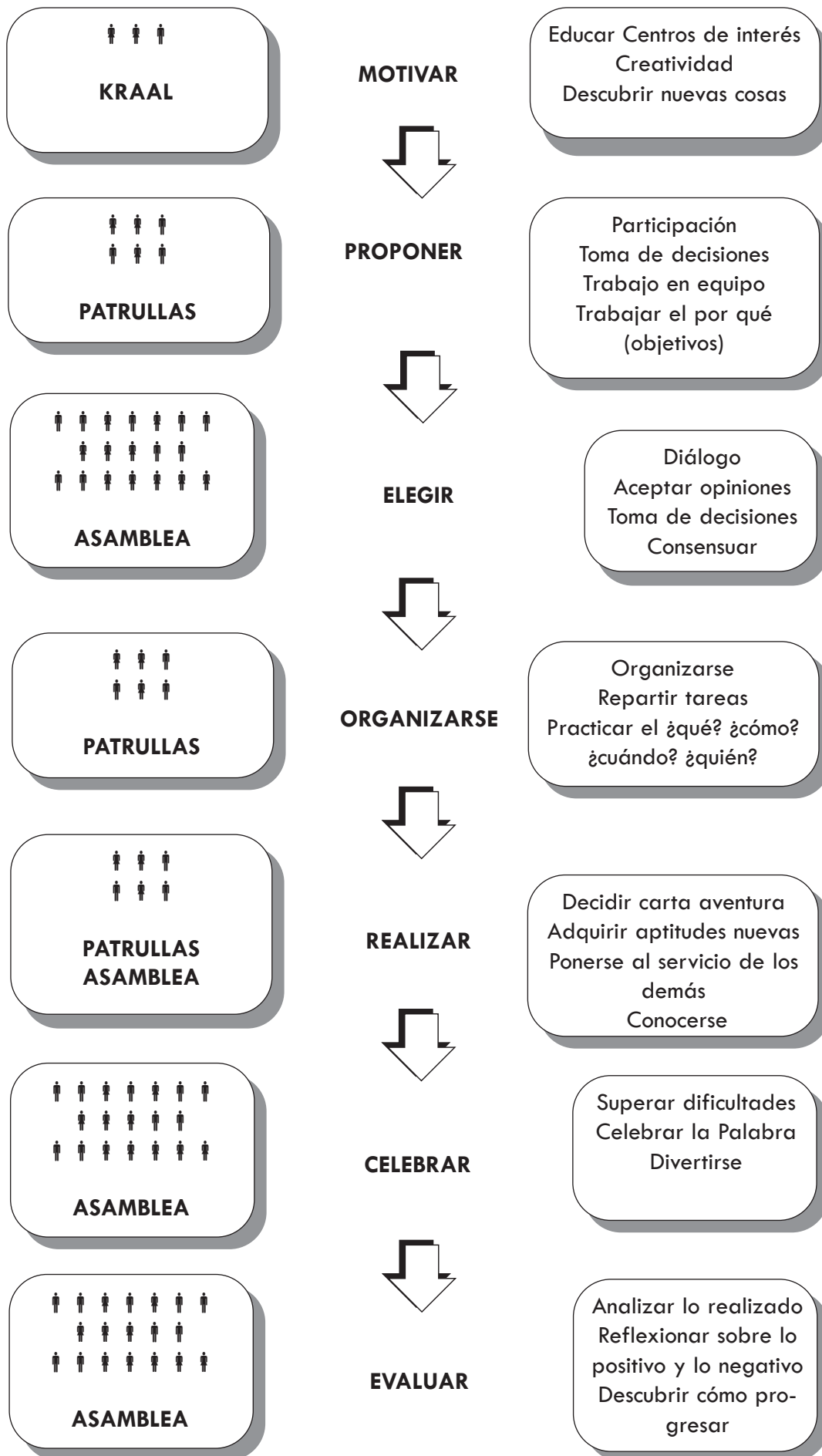
Papel del educador

Activo, como un explorador más, aunque también debe mantener su papel de acompañante velando porque todos opinen y sean escuchados, demostrando con su ejemplo que de los fallos se debe aprender. Se trata de analizar lo realizado y detectar los éxitos y los fallos, tanto en las actividades como en el cumplimiento de la carta de la aventura.

A continuación presentamos un cuadro donde quedan reflejadas las fases del proyecto. A la derecha (en recuadro gris) lo que se trabaja en cada fase y a la izquierda quién lo hace y lo que se trabaja específicamente. En todas ellas

el explorador es el protagonista.

En recuadros aparte están la motivación y el enriquecimiento por tratarse de trabajo que realiza el kraal sin que los troperos tengan responsabilidad alguna.



Proponer	El educador puede animar a la Unidad de Exploradores a utilizar las nuevas tecnologías (correos electrónicos, power point, cámara digital...) para presentar sus propuestas de aventura, ya que son un centro de interés muy importante en estas edades. Es interesante y motivador que los educadores preparen y ambienten la presentación de las propuestas ya que los niños ven que los mayores hacen lo mismo que ellos.
Elegir	Lógicamente, si se les ha enseñado a llegar a un consenso en las ramas anteriores, ahora están más que preparados. El educador debe observar el proceso e intervenir para dinamizarlo en caso de bloqueos.
Organizar	El educador scout debe proporcionarles estrategias para que cada vez sean más autónomos en la organización. Para ello, observar cómo trabajan las patrullas y qué liderazgo des-empeña el guía es básico. Hay que llegar a conseguir que se reúnan fuera del local scout y de las reuniones normales de cada semana, fomentando las vivencias de patrulla y la independencia.
Realizar	La Unidad de Exploradores debe hacer el planning de su aventura y ordenar actividades, juegos y salidas. El educador sólo ha de ayudarles a gestionar el tiempo de forma realista (¿cuántos sábados nos quedan para Pascua?, ¿cuál es el mejor momento para hacer la acampada? Disponibilidad de educadores para las posibles acampadas). La presentación y coordinación de cada uno corre a cargo del explorador.
Celebrar	Hay muchas formas de celebrar que hemos terminado el proyecto. Para no caer en la repetición, los educadores han de enseñar a la Unidad de Exploradores ejemplos de esa variedad. Los niños siguen siendo los protagonistas: ellos eligen el tipo de celebración y la llevan a cabo con nuestra ayuda sin olvidar nuestra participación activa en la actividad.
Evaluar	Al igual que en la celebración, existen muchas formas de evaluar. Enseñémosles esa variedad y dejemos que poco a poco lleven las riendas de la evaluación.

- **¿Qué fase ha de dirigir el educador?** Motivar

- **¿Cuánto debe durar una aventura?** Su duración depende de las paradas por vacaciones o similar que se alarguen en el tiempo para evitar que en ese tiempo pierdan la motivación, por ello la duración se debe adaptar más o menos a los trimestres. Es importante ayudar a los chavales a integrar en la aventura otras actividades (asociativas, federativas,...) para que las hagan suyas.

- **¿Cuánto debe durar cada fase?** Motivar, proponer y elegir no debe durar más de cuatro reuniones. La durabilidad de las otras fases dependerá de la maduración de la Unidad de Exploradores. Importante no eternizar la fase de organizar. A esto nos ayudarán las reuniones externas a las que hemos hecho referencia en el cuadro.

6. PROGRESIÓN PERSONAL

6.1. Introducción

Los jóvenes día a día tienen que descubrir su lugar en el mundo a través de un proceso de aprendizaje y, bajo esta premisa, el escultismo

ofrece experiencias reales a partir de las cuales el y la joven va conformando su estilo de vida.

* **Progresión personal:** La progresión es personal porque parte de la realidad de cada uno teniendo en cuenta sus necesidades y potencialidades.

* **Progresión comunitaria:** La progresión es comunitaria porque los exploradores crecen y progresan en la medida que interactúan con el resto de personas que les rodean. Dentro de la progresión en el grupo resaltamos la vida en el pequeño grupo, en la patrulla.

Buscamos un acercamiento progresivo al modelo de persona propuesto que tiene en cuenta la relación con uno mismo, con los demás, con la trascendencia y con el mundo.

La finalidad que persigue la progresión personal es:

- Desarrollo integral del joven en interacción con el resto de compañeros
- Consciencia de su desarrollo
- Responsable de su aprendizaje.

6.2. Fases de la progresión personal

Se propone una estructura en tres etapas, considerando que es un proceso de aprendizaje continuado:

1. Etapa de acogida: aprender y entender para realizar un compromiso.
2. Etapa de desarrollo: profundizar en los aprendizajes de manera voluntaria y conscien-

te tras el compromiso.

3. Etapa de servicio: poner al servicio de los demás los nuevos aprendizajes.

Este proceso, además de permitir la evolución consciente y progresiva del explorador, ofrece cierta flexibilidad entre cada etapa respetando la individualidad de cada uno.

Etapa de acogida

Aprender y entender la metodología para realizar un compromiso

Finalidad

- Conocer el funcionamiento de la Unidad de Exploradores
- Conocer a sus compañeros y educadores.

Este proceso es esencial en la etapa pues se

busca que el explorador fomente la relación entre ellos así como explorador-educador para que su desarrollo personal sea conjunto.

- Que conozca la Ley Scout.

Duración

Será aproximadamente de tres meses pues se entiende que es el tiempo necesario para conocer la metodología y a los compa-

ñeros de unidad. El explorador al finalizar esta etapa será consciente de a qué se compromete.

Metodología

- El explorador participa activamente en las propuestas de la unidad para conocer el funcionamiento a través de su propia experiencia
- El explorador colabora con una acción de la misión de su patrulla como motivación personal

- Los exploradores de tercera etapa guiarán aquellos que se encuentren en la etapa de acogida. De esta forma, en el consejo de expedición se designará a un explorador para que acompañe y guíe a sus compañeros.

Papel del educador

Los educadores deberán estar pendientes de la evolución del joven e intentar facilitar su integración en la Unidad.

- Animar el funcionamiento de la unidad

Etapa de desarrollo

Profundizar en los aprendizajes de manera voluntaria y consciente a su compromiso

Finalidad

- El explorador progresa teniendo en cuenta las cuatro relaciones: con uno mismo, con los demás, con la trascendencia y con el mundo. Así, progresa individual y colectivamente.

- A través de la experiencia el joven progresa en su crecimiento personal, en un

aprendizaje social e individual que integra en su estilo de vida.

-Al final de la etapa el joven habrá:

- Participado en cuatro o cinco aventuras
- Progresado en las cuatro relaciones

- Aproximado al significado de servir, que será su última etapa.

Duración

La duración aproximada es de un año y medio, entendiendo que en este periodo el joven habrá realizado los proyectos necesi-

rios para desarrollar las cuatro áreas. Se propone la realización de unos 5 ó 6 proyectos.

Metodología

- El explorador tomará un papel activo en los proyectos y será responsable de los compromisos que adquiera con su patrulla y con la unidad.

- La tabla de progresión es un elemento esencial para que el explorador conozca y tome conciencia de su propia evolución ya

que quedan reflejadas las cuatro relaciones que trabaja en el día a día.

- El explorador se compromete en cada aventura con una acción

- Aquellos que estén en la tercera etapa serán modelos de aprendizaje junto con los educadores.

Papel del educador

- Acompañar en la progresión individual y colectiva de cada uno de los exploradores.

- Estará pendiente de las necesidades

individuales de cada uno, procurando que trabaje todas las relaciones.

Etapa de servicio

Poner al servicio de los demás los aprendizajes adquiridos, tu experiencia

Finalidad

- Educar para que en un futuro próximo sean agentes de cambio social
- Los exploradores de tercera etapa acompañarán a sus compañeros en su etapa de acogida.

- Serán modelos de persona y de aprendizaje para el resto de la Unidad de Exploradores.
- Es un periodo de transición para la siguiente rama por lo que conocerán brevemente el funcionamiento de pioneros.

Duración

La duración será de un año pero este periodo dependerá de la duración que el

joven haya tenido en su anterior etapa, la de desarrollo.

Metodología

- El explorador pone al servicio de los demás sus aprendizajes, convirtiéndose en un modelo de persona.
- Se compromete a realizar acciones a nivel individual, dentro de la patrulla y de la unidad.

- El explorador debe ser consciente de que es un modelo de persona para el resto de compañeros.
- Se designarán acompañamientos de exploradores de tercera etapa con los nuevos integrantes de la unidad.

Papel del educador

- Acompañar en la progresión individual y colectiva de cada uno de los exploradores.
- Estará pendiente de las necesidades

individuales de cada uno.

- Fomentar que la tercera etapa son modelos para el resto de exploradores.

6.3. ¿Cómo trabajamos la progresión personal?

Compromiso

- ✓ Una vez la aventura está elegida y las misiones repartidas
- ✓ El joven realiza un compromiso, teniendo en cuenta su desarrollo en las 4 relaciones potenciando aquellas que tiene menos trabajadas (Tabla de progresión). Este compromiso irá acompañado de una acción
- ✓ Su compromiso servirá para llevar a cabo la misión de su patrulla
- ✓ Lo anota en su cuaderno personal, también lo puede dejar a la vista en el mural de la patrulla
- ✓ Los compromisos se realizan en la patrulla con el acompañamiento del educador y del resto de exploradores

Revisión

- ✓ Los compromisos se revisan por lo menos una vez, en la mitad del proyecto
- ✓ Según su evolución podrá ser redefinido
- ✓ La revisión se realiza en la patrulla con el acompañamiento del educador y del resto de exploradores



Evaluación

- ✓ Se realiza una evaluación individual y en patrulla
- ✓ Se revisa el compromiso que se propuso y las relaciones que ha desarrollado. Lo anota en su cuaderno personal
- ✓ La evaluación se realiza en la patrulla con el acompañamiento del educador y del resto de exploradores
- ✓ Si ha conseguido su compromiso se le reconocerá con una madera.

6.4. Herramientas para la progresión personal

Cuaderno personal

Desde el primer momento en el que los exploradores entran a formar parte de la unidad poseen un cuaderno personal, en él pueden profundizar en la metodología de la Unidad de Exploradores. El cuaderno personal es una herramienta para los exploradores donde pueden anotar sus compromisos, su progresión, sus recuerdos,... poco a poco irán personalizando su cuaderno hasta que lo consideren suyo.

Es importante que el educador anime a la utilización del cuaderno para que esta herramienta tenga éxito.

El cuaderno es personal, el lugar donde se aconseja trabajarlo es en la patrulla, junto a ella adquiriremos compromisos, los revisaremos, resolveremos dudas, aprenderemos unos de otros,...

Mural de la aventura

Una vez se haya elegido y organizado la aventura, los exploradores plasman en un gran mural los aspectos más importantes y destacables:

- Nombre de la aventura
- Marco simbólico
- El nombre de las misiones
- La carta de la aventura
- Calendario
- Fotos
- ...

El mural se convierte en un reflejo de lo que hacemos en la aventura. A medida que avanza la aventura el mural se llena de más aportaciones, recuerdos, el mural adquiere vida, evoluciona con la aventura.

Proponemos que cada patrulla tenga un pequeño mural que pueda ser colgado en el gran mural y separado cuando la patrulla quiera organizarse, revisar o evaluar algún

aspecto del proyecto, en este mural es interesante que aparezca:

- El nombre de la patrulla
- La misión o misiones de la patrulla
- El nombre de los exploradores que forman la patrulla
- Los compromisos personales de cada uno de los miembros de la patrulla
- Grito de patrulla...

El educador junto a la Unidad de Exploradores adaptarán el mural a las características de la rama, a la aventura elegida, a las motivaciones de los exploradores.

Enriquecimiento de la Progresión personal y comunitaria

Los educadores trasladan los valores elegidos en el Proyecto Educativo de Rama a la progresión personal del explorador según sus necesidades y motivaciones. Para ello, es importante que el kraal se reúna previamente a la elección de los compromisos para tener preparados los aspectos que quieren trabajar con cada uno de los exploradores. El educador está presente en los momentos de realizar sus compromisos, revisiones y evaluaciones desde donde podrán enriquecer los programas personales.



La patrulla es el lugar donde se realiza el compromiso, la revisión y la evaluación, que tiene dos espacios (en asamblea y en patrulla). Este es un espacio de enriquecimiento mutuo entre los exploradores. Estos son momentos relevantes en la progresión personal, por esto es crucial el acompañamiento del kraal y de los exploradores de tercera etapa.

Método proyectos

Ver punto método proyectos

Carta de la aventura

La carta de la aventura es una herramienta que recoge un conjunto de normas negociadas entre todos y todas para mejorar la convivencia en el desarrollo del proyecto.

Es importante que todos y todas participen en su elaboración y que reconozcan su voluntad de cumplirlas.

Cuanto más específicas son las normas más fácil es su consecución y revisión. Si establecemos previamente las consecuencias de cumplir las normas o no cumplirlas, la responsabilidad de que la convivencia sea positiva depende de toda la Unidad de Exploradores desde el principio hasta el fin.

Para que la carta de la aventura sea atractiva es interesante que esté dentro del marco simbólico de la aventura elegida, se plasme en un soporte atrayente y visual, la firma de la carta tenga cierta solemnidad,...

La carta de la aventura debe ser una herramienta que esté a la vista que pueda ser utilizada en cualquier momento para que esté presente en el desarrollo del proyecto.

Se realiza una carta de la aventura para cada proyecto elegido, de esta manera nos aseguramos su revisión y la consciencia y voluntad de llevarla a cabo.



6.5. Ceremonias y simbología

Las ceremonias de transición

En cada transición se realiza una ceremonia de reconocimiento a los objetivos cumplidos en cada etapa.

- ✓ Los momentos de transición son espacios simbólicos: significativos, dinámicos y conscientes. Todos son partícipes de la ceremonia.
- ✓ Las ceremonias son importantes para reflejar los pasos de etapa dentro de la progresión personal y comunitaria porque, de esta forma, queda reflejada la evolución de cada uno.
- ✓ El educador evaluará junto al joven la etapa que deja atrás.

En cada transición se realizará una ceremonia en reconocimiento a los objetivos alcanzados en cada una de las etapas.

Ceremonia previa

Corresponde a la entrada de manada, realizando un paso de rama establecido desde la etapa inferior y que corresponde con la despedida del lobato de la manada.

Etapa de acogida

- ✓ La ceremonia es la promesa. Al final de la etapa de acogida el explorador se compromete a vivir los valores de la ley scout y a jugar con los compañeros de la Unidad de Exploradores
- ✓ El símbolo es el pasapañoletas

Etapa de desarrollo

- ✓ La ceremonia sirve para dar un reconocimiento externo, para hacer visual la progresión personal. Se realiza al final de cada aventura, nos va indicando la evolución del explorador en su progresión personal.
- ✓ El símbolo es una madera de color azul, cada vez que el joven cumple con su compromiso adquirido en la aventura adquiere este símbolo de progresión.

Paso a la Etapa de Servicio

- ✓ La ceremonia sirve para simbolizar el paso de una etapa a otra, de una etapa de aprendizaje, de desarrollo a una etapa de servicio. Es importante que el joven tome consciencia del cambio de etapa ya que tendrá que cambiar su rol dentro de la unidad, convirtiéndose en un modelo para el resto de la Unidad de Exploradores y poniendo al servicio de los demás sus aprendizajes adquiridos.
- ✓ El símbolo es un pasapañoletas que se pone en uno de los lados de la pañoleta. En la imagen de este símbolo hay dos colores: el azul (que identifica a la rama) y el morado (que identifica el servicio).

Etapa de Servicio

- ✓ La ceremonia sirve para dar un reconocimiento externo, para hacer visual la progresión personal. Se realiza al final de cada aventura, nos va indicando la evolución del explorador en su progresión personal.
- ✓ El símbolo son las maderas de color morado, que representan el nivel de progreso en la etapa de servicio. Cada vez que los exploradores cumplen con su compromiso adquieren una nueva madera.

Paso a pioneros

- ✓ La ceremonia sirve para cerrar el paso por la Unidad de Exploradores y para introducir la de pioneros. Proponemos crear un espacio de reflexión donde el explorador valore su paso por la Unidad de Exploradores y se plantee los nuevos compromisos y experiencias en la nueva rama. Al explorador se le dará la oportunidad de leer el texto a sus nuevos compañeros pero, de no desearlo, se le recordará que durante su etapa en pioneros podrá dar a conocer el texto cuando y a quien desee.

¹ Respuesta de la RAE a la consulta realizada en mayo de 2007

Desde un punto de vista estrictamente lingüístico, los **desdoblamientos** a los que usted hace referencia en su consulta, **fruto del interés por evitar el sexismo que supuestamente entrañaría el uso exclusivo de las formas gramaticalmente masculinas** en los casos de sustantivos con flexión de género que designan seres animados y, por tanto, susceptibles de referirse a individuos de uno u otro sexo, **son innecesarios**.

El empeño en realizar sistemáticamente estos desdoblamientos tiene su origen, en unos casos, en el desconocimiento de lo que gramaticalmente se define como "uso genérico del masculino gramatical" y, en otros, en la voluntad declarada por parte de determinados colectivos sociales y políticos de suprimir este rasgo inherente al sistema de la lengua como si fuese una consecuencia más de la dominación histórica del varón sobre la mujer en las sociedades patriarcales. Sin embargo, el uso genérico del masculino gramatical tiene que ver, simplemente, con el principio básico de la economía lingüística, que supone la materialización en el ámbito comunicativo de la tendencia general del ser humano a obtener sus fines con el menor esfuerzo posible.

El uso genérico del masculino gramatical se basa en su condición de término no marcado en la oposición binaria masculino/femenino.

En lingüística, la expresión "no marcado" alude al término que opera cuando la distinción en la que se basa una oposición de este tipo queda inactiva; dicho de otro modo: **cuando no es relevante la distinción, el sistema determina el uso de uno de los dos términos, que pasa a incluir también, en su referencia, el subconjunto designado por el término marcado** (el femenino, en el caso de la oposición de género). Esta es la razón de que en los sustantivos que designan seres animados, el masculino gramatical no solo se emplee para referirse a los individuos de sexo masculino, sino también para designar la clase, esto es, a todos los individuos de la especie, sin distinción de sexos. También se anulará en la oposición cuando sustantivos de este tipo se emplean en plural, pudiendo incluir en su designación a seres de uno y otro sexo.

Cabría preguntarse en qué medida es incorrecta esta repetición, a todas luces innecesaria desde el punto de vista lingüístico. Estrictamente, **sólo cuando la oposición de sexos es un factor relevante en el contexto se requiere la presencia explícita de ambos géneros. El desdoblamiento indiscriminado conduce a la eliminación de la posibilidad del empleo distintivo**; este fenómeno propiciado por factores sociopolíticos, y no del propio sistema lingüístico, se considera inadecuado, más que por su "incorrección", por resultar un factor empobrecedor, por un lado, y generador de un lenguaje artificioso, por otro.

Por lo que respecta a la concordancia y a la exigencia de un artículo o determinante ante cada sustantivo resultante del desdoblamiento, cuando se coordinan dos o más nombres concretos cuyos referentes son entidades distintas, lo normal y recomendable es que cada uno de ellos vaya precedido de su propio determinante.

Evidentemente, lo normal es que los hablantes traten de mitigar la pesadez en la expresión provocada por tales repeticiones, afán que ha suscitado la creación de soluciones artificiosas que contravienen, de forma más o menos flagrante, las normas de la gramática, como decir el diputado o diputada, las y los ciudadanos, o la aplicación de recursos ingeniosos, como el empleo del símbolo de la arroba (@) para integrar en una sola palabra las formas masculina y femenina del sustantivo: l@sníñ@s. Asimismo, se han ensayado, en ocasiones, sustituciones sistemáticas como la ciudadanía en vez de los ciudadanos, las personas afectadas, en vez de los afectados, el alumnado en lugar de los alumnos, etc.; **estos artificios son, en el mejor de los casos, innecesarios, y, en el peor, rebuscados y hasta ridículos.**

A todo esto se añade **la imposibilidad de aplicar consistentemente y en todos los contextos posibles estos procedimientos y todo procedimiento no consistente, en este caso por ir contra la naturalidad lingüística, está condenado al fracaso.** De hecho, estos fenómenos se producen exclusivamente en el ámbito del lenguaje político y administrativo por razones, insistentes, de carácter extralingüístico".



FEV - Colección Rosa de los Vientos



**federació
d'escotisme
Valencià**